

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-058788

(43)Date of publication of application : 26.02.2002

(51)Int. Cl.

A63F 5/04

(21)Application number : 2000-286141 (71)Applicant : FUJISAWA TERUO

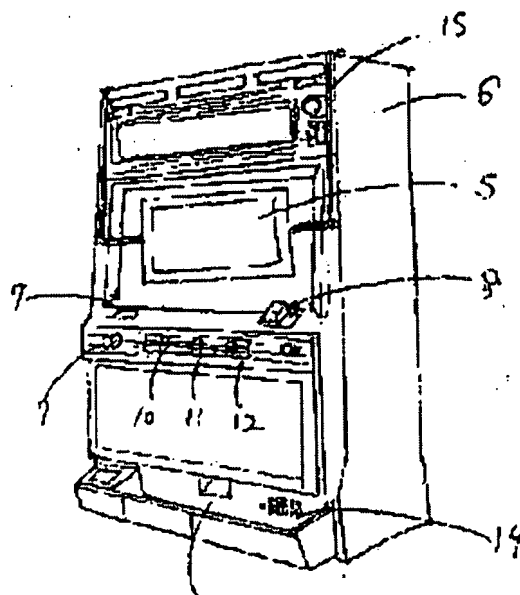
(22)Date of filing : 16.08.2000 (72)Inventor : FUJISAWA TERUO

(54) SLOT MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To overcome the problem such that a player misses a change due to an inaudible announcement caused by a noise around or a noisy game arcade.

SOLUTION: By mounting a liquid crystal screen to a slot machine body, the liquid crystal screen comes down to a pattern display device simultaneously with chance announcement and can reliably communicate it to a player.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's
decision of rejection][Kind of final disposal of application
other than the examiner's decision of
rejection or application converted
registration][Date of final disposal for
application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's
decision of rejection][Date of requesting appeal against
examiner's decision of rejection]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-58788

(P2002-58788A)

(43) 公開日 平成14年2月26日 (2002.2.26)

(51) Int.Cl.⁷
A 6 3 F 5/04

識別記号
5 1 2

F I
A 6 3 F 5/04

テーマコード* (参考)

5 1 2 C
5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数1 書面 (全 4 頁)

(21) 出願番号 特願2000-286141 (P2000-286141)

(22) 出願日 平成12年8月16日 (2000.8.16)

(71) 出願人 500393985

藤沢 輝男

埼玉県戸田市美女木3丁目18-13

(72) 発明者 藤沢 輝男

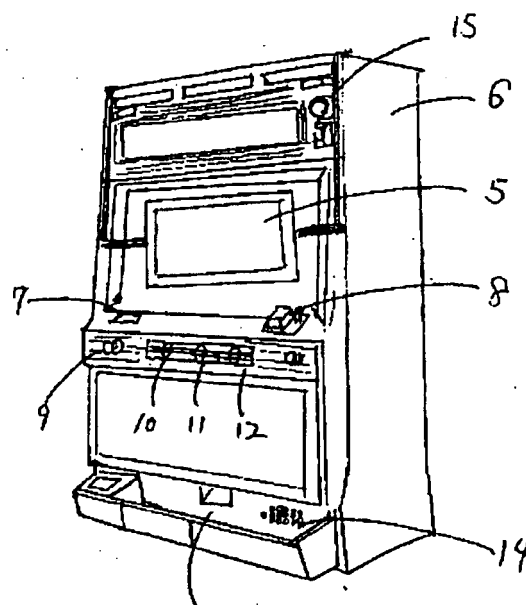
埼玉県戸田市美女木3丁目18-13

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】従来の予告音は周囲の雑音やお店がうるさく予告音が聞こえないことがよくあり、チャンスを逃していた遊技者に確実に伝えることができずチャンスを逃していた。

【解決手段】上記の課題を解決する為に、スロットマシン本体に液晶画面を取り付けることにより、チャンス予告と同時に液晶画面が図柄表示装置まで降りて確実に予告を遊技者に伝えることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 回転ドラムを備えた図柄表示装置における各回転ドラムの回転動作を開始させるためのスタートレバーとコイン入賞口および回転ドラムストップボタンにおいて、予告チャンスと同時に液晶画面を動かし、図柄表示装置の前まで降りる制御装置を設けたことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、回転ドラム式の図柄表示装置および液晶画面を備えたスロットマシンの改良に関する。

【0002】

【目的】 今までのスロットマシンの液晶画面は、小さく見づらくチャンスを逃すことがよくあった。そのため大きい液晶画面で遊技者の目の前まで動くことにより、チャンスを逃さず、さらに楽しく遊技することができる。

【0003】

【構成】 回転ドラムを備えた図柄表示装置における各回転ドラムの回転動作を開始させるためのスタートレバーとコイン入賞口および回転ドラムストップボタンのスロットマシンにおいて、予告チャンスと同時に液晶画面が目の前まで降りてきてチャンスを逃すことなく、確実に遊技者に知らせることができる制御装置を設けたことを特徴とするスロットマシンである。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 従来は、周囲の雑音や店内がうるさく予告音が聞こえないことがよくあり、さらに液晶画面が小さいため、チャンスを逃していた。

【0005】

【課題を解決するための手段】 上記の課題を解決する為に、大きい液晶画面を取り付けることにより、遊技者の目の前まで液晶画面がくるため、確実に予告することが遊技者に伝えることができる。

【0006】

【発明の効果】 大きな液晶画面を取り付けることにより、周囲の雑音に気にすることなく確実に予告が降りてきた液晶画面により確認でき、また一方では予告などしない場合は液晶画面が上にあるため邪魔にならず、予告を逃すことなく楽しく遊技することができる。

【0007】

【実施例】 本発明の実施例を図面で説明する。図1は本発明のスロットマシンの概略を示す図である。本発明の

スロットマシンは、外形を形成する基枠の前面側中より回転ドラムおよび図柄表示装置が備え付けられており、スロットマシンの中央横には液晶画面を動かすためのレーンが取り付けられており、ストップボタン、その左横にはスタートレバーが備え付けられている。

【0008】 スロットマシンの下には、下皿とスピーカーが備え付けられ、コイン入賞ならびにベットボタンを押すことにより、レバー操作が可能になり回転ドラムが回りだす。

【0009】 図2は予告チャンスで液晶画面が降りている状態である。

【0010】 図5はスロットマシンのゲーム処理を表す。スタートA1はコイン入賞やベットボタン操作A2がないと、A3のレバー操作には行けなく、レバー操作がない場合はA2に制御してしまう。レバー操作をして予告がある場合は、A9の予告音開始に制御される。予告がない場合は全ドラム回転起動A5で、ストップスイッチA6が制御されなければ、A5に戻り全ドラムストップA7が制御されなければA6に行き、A7が制御されれば、予告チャンスがある場合は、液晶画面が降りる。ない場合はA8の大当たりか子役ならびにハズレが制御される。ハズレが制御されたらスタートA1へ戻る。

【図面の簡単な説明】

【図1】 スロットマシンの斜め図

【図2】 スロットマシンの液晶画面が降りている図

【図3】 スロットマシン正面図

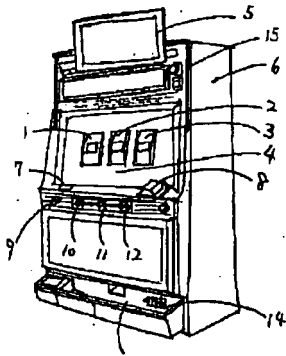
【図4】 スロットマシン横断面図

【図5】 スロットマシンゲーム処理の流れ図

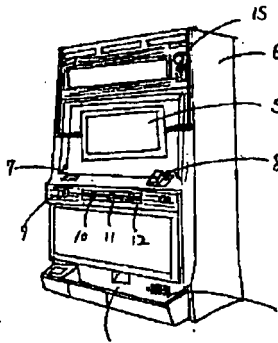
【符号の説明】

- | | |
|------------|----------------|
| 1. 左ドラム | 9. スタートレバー |
| 2. 中央ドラム | 10. ストップスイッチ左 |
| 3. 右ドラム | 11. ストップスイッチ中央 |
| 4. 図柄表示装置 | 12. ストップスイッチ右 |
| 5. 液晶表示装置 | 13. 下皿 |
| 6. パチスロ遊技機 | 14. スピーカー |
| 7. 入賞ボタン | 15. レーン |
| 8. コイン入賞口 | |

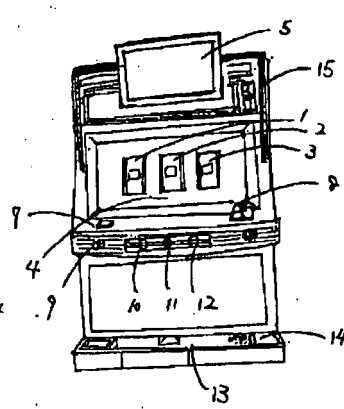
【図1】



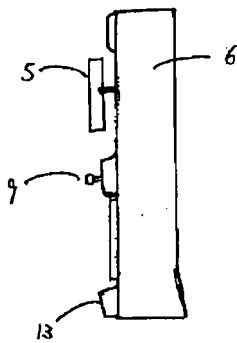
【図2】



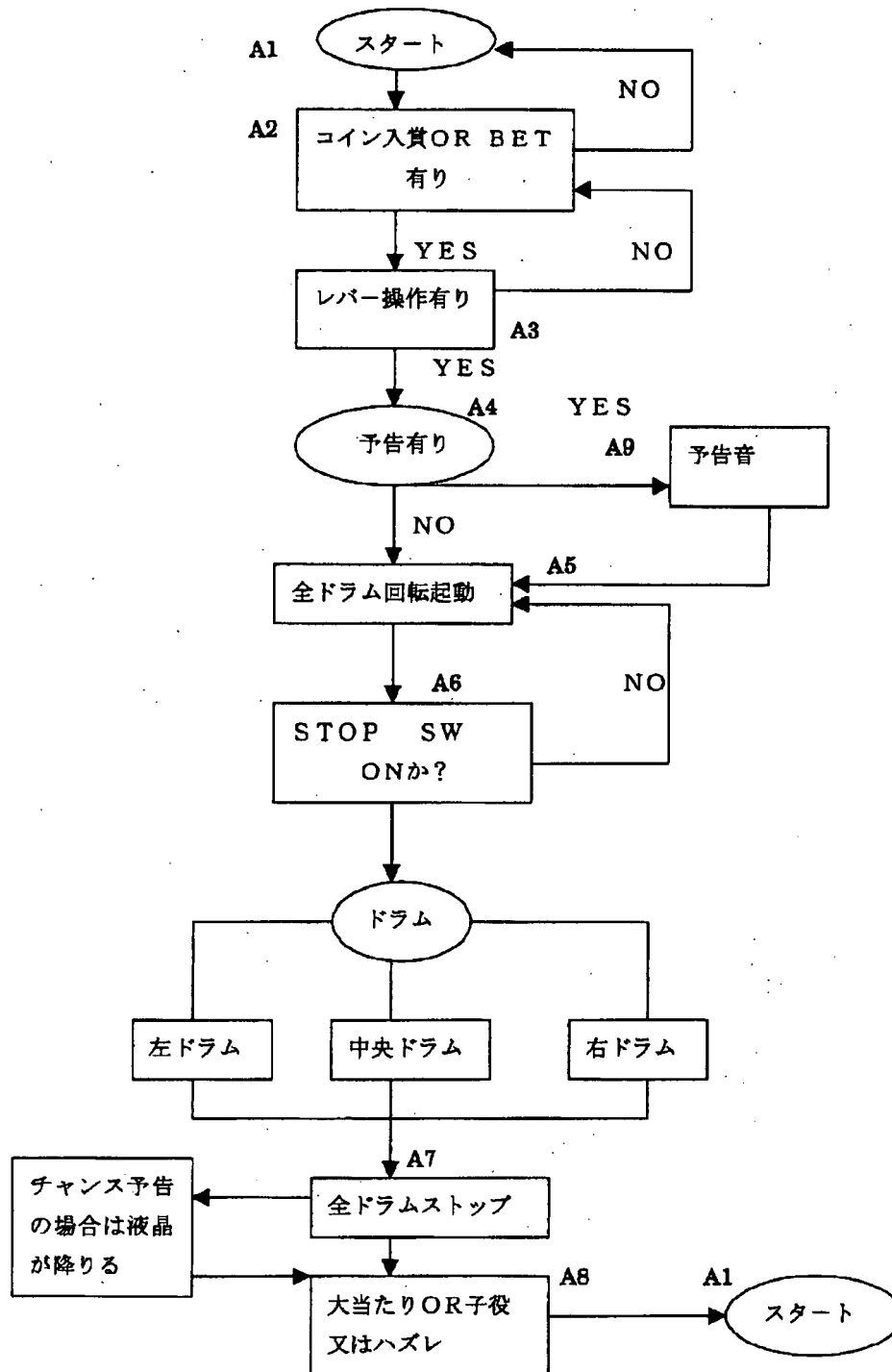
【図3】



【図4】



【図5】



[Date of extinction of right]